

## BIBLIOGRAPHY

- A. Nugraha. (2012). *The ATUMICS Method An Explanation for "How Transformation of Tradition Works*.
- Agung Awaluddin Mughni, & Martadi. (2023). *PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI DEKONSTRUKSI RAMAYANA SEBAGAI KOMUNIKASI KEBUTUHAN AKTUALISASI DIRI PEREMPUAN JAWA*.
- Alfie Ade Riyan Syafiq. (2024). *PERANCANGAN WEBCOMIC KISAH MAHABHARATA TENTANG PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA USIA 15-21 TAHUN*.
- Anggita Suwandi, N., & Koswara, I. (2025). Analisis Penggunaan Camera Angle pada Film Pendek untuk Mendukung Persepsi Karakterisasi Tokoh. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Aprilianda. (2021). *TINJAUAN PUSTAKA KOMIK, TEORI*. <https://www.idntimes.com/life/inspiration/febrina-melinda/10-comicstrip->
- Athirah Baharuddin, N., & Fikri Abdullah, A. (2024). User Interface Design Elements for User-Friendly Reading Experience of Webcomic on Mobile Application. *Idealogy Journal*, 9(2), 270–276. <https://doi.org/10.24191/idealogy.v9i2.610>
- Ayomi, P. N. (2021). Gosip, Hoaks, dan Perempuan: Representasi dan Resepsi Khalayak Terhadap Film Pendek "Tilik." *Rekam*, 17(1), 51–61. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4910>
- Benjamin, G. (2018). The fractal canvas: complexity and constraint in webcomics. *Hybrid*, 5. <https://doi.org/10.4000/hybrid.405>
- Bordwell, David, Thompson, & Kristin. (2010). *Principles of Narrative Construction*.
- Candra Ayuswantana, A. (2013). *PERANCANGAN WEB-KOMIK WANOROSINGO SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WAYANG CEK-DONG UNTUK USIA 18-25 TAHUN*.
- Candra Ayuswantana, A., Tri Atmaji, L., & Setiawan, B. (2024). *REPRESENTASI SOSIO-KULTURAL MASYARAKAT BUDAYA AREK DALAM BONEKA WAYANG GATHUTKACA KRODHA PADA WAYANG JEKONG*.
- CloudComputing.id. (2025, January 15). *Pengguna internet RI 2025 diproyeksi mencapai 229,4 juta*. <https://www.cloudcomputing.id/berita/pengguna-internet-ri-2025-229-4-juta>
- Cresentia Herwina, N., Daniar, A., & Kusuma Wardani, N. (2024). Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle Dan Type Of Shot Pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(11), 531–543. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12791290>
- Desain, J., Visual, K., Sastra, F., Rupa, S., Sebelas, U., Surakarta, M., Seni, F., Desain, D., Kristen, U., & Surabaya, P. (2011). *Wayang Purwa dan Tantangan Teknologi Media Baru Bedjo Riyanto*.
- Dewi, N. K. K., Dewi, N. N. P., Pramesti, L. P. L., & Julianto, I. N. L. (2022). THE SECRET ART OF COMEDY MANGA: ANALISIS STRUKTUR KISHOTENKETSU PADA KOMIK POPULER JEPANG. *Demandia*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i1.4301>
- Dwi, \*, Mawar, P., Mawar, D. P., & Manesah, D. (2024). *Misterius : Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual Analisis Teknik Pengambilan Figure One Shot Dalam Memvisualisasikan Perubahan Karakter Pada Film "Sabda Kekasih" Sutradara Azhari Zain*. 24–41.

- Dwi Nurhaliza, S. (2024). *Abdi Implementasi Pancasila: Jurnal Pengabdian Masyarakat DAMPAK NEGATIF HOAX DI MEDIA SOSIAL DITINJAU DARI SILA KETIGA PANCASILA*.
- Effendi, E. (2023). User behaviour and hoax information on social media case of Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 7(3), 930–943. <https://doi.org/10.25139/jsk.v7i3.7402>
- Ermis Suryana, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawiya Harmayanti, & Kasinyo Harto. (2022). *Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan*.
- Fitrianiingrum, E., Pendidikan, B., Bangsa, K., Tinggi, S., Dan, K., Pendidikan, I., Stkip, (, & Sintang, ). (2016). Nilai Budaya dalam Cerita Batu Darah Muning dari Kecamatan Serawai Kabupaten Sintang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 45–57.
- Francistyova, B. (2024). *Characteristics and role of supporting characters in Korean dramas*. <https://www.researchgate.net/publication/382001035>
- Gizmologi. (2025, February 3). *Survei: Pengguna internet Indonesia 2025 semakin meningkat*. <https://gizmologi.com/insight/survei-internet-indonesia-2025/?utm>
- Hartati, T. A. W., Lestari, P. B., Istiawan, N., & Darmawan, E. (2024). Digital literacy level of prospective teacher students in the 4.0 industrial revolution era. *Journal of Research in Instructional*, 4(2), 601–609. <https://doi.org/10.30862/jri.v4i2.485>
- InfoPublik. (2023, December 27). *Kominfo tangani 1.615 isu hoaks selama 2023*. <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/813291/kominfo-tangani-1-615-isu-hoaks-selama-2023?utm>
- InfoPublik. (2022, December 12). *Survei Kominfo: Indeks literasi digital 2022 naik jadi 3,54*. <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/707432/survei-kominfo-indeks-literasi-digital-2022-naik-jadi-3-54?utm>
- Irwandani. (2014). *MULTI REPRESENTASI SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DALAM FISIKA*.
- Kiki Rizky Anggraini, Rosmawati Lubis, & Putri Azzahroh. (2022). *PENGARUH VIDEO EDUKASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA AWAL TENTANG KESEHATAN REPRODUKSI*.
- Kirwan, E. M., Burns, A., O’Súilleabháin, P. S., Summerville, S., McGeehan, M., McMahon, J., Gowda, A., & Creaven, A. M. (2025). Loneliness in Emerging Adulthood: A Scoping Review. *Adolescent Research Review*, 10(1), 47–67. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00240-4>
- Lia, E. A., Shalima, I., & Diani, W. R. (2024). *KABASTRA IS LICENSED UNDER CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHAREALIKE 4.0 INTERNATIONAL LICENSE Bentuk dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon Diary Mystery Karya Febs | BENTUK DAN FUNGSI ONOMATOPE DALAM WEBTOON DIARY MYSTERY KARYA FEBS*.
- Maliyyaa, H., Fami, A., Galuh Paramita, A., & Divia Valentina, S. (2024). *Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix (Vol. 1)*.
- Nahya Izayanah, F. (2024). *PERANCANGAN WEBCOMIC BAMBANG SUMANTRI GAGRAK WAYANG JEKDONG SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER USIA 18-25 TAHUN*.
- Nugraha Christianto Rich, W. (n.d.). NYALAP-NYAUR: MODEL TATAKELOLA PERGELARAN WAYANG JEKDONG DALAM HAJATAN TRADISI JAWATIMURAN. In *Universitas Gadjah Mada (Vol. 24, Issue 2)*.

- Nungki Anjani, F., & PGRI Yogyakarta, U. (2024). KESENIAN WAYANG KULIT SEBAGAI SARANA PUBLIKASI SEJARAH DALAM PENYEBARAN ISLAM DI JAWA INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT. *Journal of Social Science and Education E-ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 05, 21–28.
- Nurindiyani, A. K., Fauzan, A., Sa'dyah, H., Akbar, Z., Zikky, M., Vallerie, K., Elektronika, P., Surabaya, N., Surabaya, I., & Multimedia, J. P. (2025). *Integrating a Story-Driven Approach into Creating Concept Art and Character Model Sheets for Visual Intellectual Property*.  
<https://doi.org/10.17509/edsence.v7i1.83585>
- Nurjuman, H., Yudhi, R., & Priana, S. (2025). Digital Literacy and Social Media Awareness among Adolescents: A Case Study on Adolescents in Serang City. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 4). <https://jpcion.org/index.php/jpi>JournalWebsite:<https://jpcion.org/index.php/jpi>
- Nurngani, I., & Shofwan, A. M. (2024). Analisis Karakter Prabu Dasamuka Melalui Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Islami. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 4(2), 122–130.  
<https://doi.org/10.28926/sinda.v4i2.1535>
- Pratiwi, Y. R., Aslinda, C., & Fitri, A. (2024). MEDIA LITERACY: DEEPFAKES AND TEENAGERS EXPERIENCES IN HOAX PRODUCTION. *Moestopo International Review on Social, Humanities, and Sciences*, 4(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.32509/mirshus.v4i1.54>
- Putra, A. K., & Kristina, N. (2020). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT JOKO DOLOG SURABAYA. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Radio Republik Indonesia. (2023, November 20). *Kominfo identifikasi 425 isu hoaks sepanjang 2023*.  
<https://rri.co.id/jawa-barat/nasional/207324/kominfo-identifikasi-425-isu-hoaks-sepanjang-2023?ut>
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi “Iklim, Musim, dan Cuaca.” In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 13, Issue 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/299>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Rauf, R., & Duwila, E. (2022). LINE Webtoon as Digital Literacy Model. *International Journal of Transdisciplinary Knowledge*, 3(2), 1–5. <https://doi.org/10.31332/ijtk.v3i2.28>
- Rico Oktavian, E., Sulistyowati, F., Studi Ilmu Komunikasi STPMD, P., & Jalan Timoho, Y. (2024). PERAN LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM MENGHADAPI PENYEBARAN BERITA HOAKS. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 3(1).
- Royyana, F. (2024). *Studi Historis Komparatif Desain Panel pada Komik Indonesia (Studi Kasus: Komik Ramayana Karya RA Kosasih Dan Komik The Grand Legend Ramayana Karya Is Yuniarto): Vol. XVII* (Issue 2).
- Santrock, J. W. (2010). *Life-Span Development, 13th Edition -McGraw-Hill Humanities\_Social Sciences\_Languages (2010)*.
- Sapiya, B. (2020). LATAR CERPEN “MADRE” DALAM KUMPULAN CERITA MADRE KARYA DEWI LESTARY (ANALISIS STRUKTURAL). 2(3), 325–340. <https://doi.org/10.30598/arbitrervo2no3hlm325-340>
- Sayilgan, Ö. (2023). Exploring Interactivity in Digital Comics. *Interactive Film & Media Journal*, 3(1), 97–105.  
<https://doi.org/10.32920/ifmj.v3i1.1687>

- Scott McCloud. (2006). *Understanding Comics (The Invisible Art) By Scott McCloud*.
- Setiyawan, D., Lukitasari, E. H., & Yulianto, A. (2023). *PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WAYANG HANOMAN*.
- Simanihuruk, H., Setiyawati, M. E., Masyhuri, Y. H., Khairunnisa, D., & Aulia, R. F. (2024). *Fenomena Perkembangan Wayang Menuju Indonesia Emas 2045 di Museum Wayang Jakarta*.  
<https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora>
- Sinha, D., & Ali, Z. (2024). From Agni to Agency: Sita's Liberation in Arni and Chitrakar's Graphic Retelling of the Ramayana. *Humanities (Switzerland)*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/h13040097>
- Subiyantoro, S. (2021). Estetika Keseimbangan dalam Wayang Kulit Purwa: Kajian Strukturalisme Budaya Jawa. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 19(1), 86–96. <https://doi.org/10.33153/glr.v19i1.3399>
- Sudjarwo, Sumari, & Wiyono. (2010). *Rupa dan Karakter Wayang Purwa*.
- Susanto, H., Arif, M. Z., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Tajab, M., & Far Arifin, J. '. (2022). *KOMIK DIGITAL REYOG SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN KARAKTER RELIGIUS ANAK*.
- Syafiq, A. A. R. (2024). *PERANCANGAN WEBCOMIC KISAH MAHABHARATA TENTANG PENDIDIKAN MORAL UNTUK GENERASI STROBERI PADA USIA 15-21 TAHUN*.
- Ulfa Batoebara, M., & Hasugian, B. S. (2023). *ISU HOAKS MENINGKAT MENJADI POTENSI KEKACAUAN INFORMASI*. 4(2). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/51727/siaran-pers-no>
- Wardani, V. K., & Triyono, S. (2024). Deconstructing Rahwana's Alternate Character in Neelakantan's Rahwana: Kisah Rahasia through Derrida's Perspective. *Poetika*, 12(2), 86.  
<https://doi.org/10.22146/poetika.v12i2.92112>
- Yuliaqanita, A., Amanda, R., Salsabila, R., Khoirunisa, S., & Komunikasi, D. (2024). *Analisis Elemen Visual Pada Komik "Pupus Putus Sekolah."* <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>